

Las Tic Como Elemento Mediador y Lúdico En El Proceso Enseñanza-Aprendizaje de las Ciencias Sociales

Trabajo Presentado Para Obtener El Título de “Especialista en Pedagogía de la Lúdica”

Fundación Universitaria los Libertadores

José Humberto Celis Rey & María Alexy Paz Currea

Noviembre 2017.

Copyright © 2017 por José Humberto Celis Rey & María Alexy Paz Currea. Todos los derechos reservados.

Dedicatoria

Este trabajo va dedicado a mi familia y en especial a mi esposa que me apoya en los procesos de superación personal. Igualmente a la Institución Educativa Juan Humberto Baquero Soler, que nos respalda en los procesos de cualificación de nuestro perfil profesional y en el mejoramiento de nuestro quehacer pedagógico.

Los autores

Resumen

El desarrollo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación se presentan hoy como herramientas básicas para el progreso de la sociedad, aun así el imaginario social y educativo especialmente para los jóvenes, se centra en que las TIC es solo el uso del internet, pues la mayoría de las veces se utiliza como un medio de entretenimiento y no como un instrumento de aprendizaje y fortalecimiento del conocimiento.

Desde esta perspectiva, surge el proyecto el uso de las TIC para el fortalecimiento de estrategias didácticas en el área de Ciencias Sociales, cuyo propósito es orientar y brindar a los docentes la posibilidad de mejorar sus prácticas de aula, creando entornos de aprendizajes más dinámicos e interactivos para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje de sus estudiantes. Para dicho propósito, se propone una propuesta de intervención pedagógica denominada la que implica la elaboración de material didáctico, y la implementación de una página web con recursos didácticos en el área de Ciencias sociales para dinamización del proceso de aprendizaje; así mismo buscar que los estudiantes usen con frecuencia recursos como correo electrónico, intercambio de documentos con archivos online, entre otras herramientas tecnológicas.

Así, el trabajo que se presenta se sustenta bajo un tipo de investigación cualitativa, con un enfoque descriptivo, se matricula en la línea institucional pedagogías, medios y mediaciones y la línea de la Facultad de educación Pedagogías, didácticas e infancias, por tratarse de un trabajo de orden pedagógico y educativo.

Palabras clave: Tic, ciencias sociales, entornos de aprendizaje, herramientas tecnológicas.

Abstract

The development of Information and Communication Technologies are presented today as basic tools for the progress of society, even though the social and educational imaginary, especially for young people, focuses on the fact that ICT is only the use of the Internet, since Most of the time it is used as a means of entertainment and not as an instrument for learning and strengthening knowledge.

From this perspective, the project arises the use of ICT for the strengthening of didactic strategies in the area of Social Sciences, whose purpose is to guide and provide teachers with the possibility of improving their classroom practices, creating more dynamic learning environments. interactive to strengthen the teaching and learning process of their students. For this purpose, a proposal of pedagogical intervention called the one that implies the elaboration of didactic material, and the implementation of a web page with didactic resources in the area of Social Sciences for dynamization of the learning process; also look for students to frequently use resources such as email, exchange documents with online files, among other technological tools.

Thus, the work presented is based on a type of qualitative research, with a descriptive approach, is enrolled in the institutional line pedagogies, media and mediations and the line of the Faculty of education Pedagogies, didactics and childhood, because it is a pedagogical and educational work.

Keywords: Tic, social sciences, learning environments, technological tools.

Tabla de contenido

Capítulo 1. Contextualización del Problema.....	11
1.1. Planteamiento del problema.....	11
1.2. Formulación del problema.....	12
1.3. Justificación.....	13
1.4. Objetivos.....	17
1.4.1. Objetivo general.....	17
1.4.2 Objetivos específicos.....	17
Capítulo 2. Contexto institucional.....	18
2.1. Presentación.....	18
2.1.1. Identificación del municipio.....	18
2.1.1.1. Reseña histórica.....	19
2.1.2. Educación.....	21
2.2. Institución Educativa Juan Humberto Baquero soler.....	22
2.2.1 Situación geográfica – Reseña Histórica.....	22
2.2.2. Planta Física.....	24
2.2.3. Fundamentación Etiológica.....	24
2.2.4. Misión.....	26
2.2.5. Visión.....	27
2.3. Antecedentes.....	27
2.4. Marco Teórico.....	32
2.4.1. Tecnologías de la información y comunicación (Tic).....	32
2.4.2. Sobre la lúdica.....	34

2.4.3. La lúdica-informática: Los Software Educativos.....	36
2.5. Referentes Legales.....	38
Capítulo 3 Metodología.....	41
3.1. Método de investigación Descriptiva.....	41
3.1. Metodología.....	42
3.3. Población y Muestra.....	44.
3.3.1. Muestra.....	45
3.4. Instrumentos.....	46
Capítulo 4 Descripción De La Propuesta.....	48
4.1. Título.....	48
4.2. Descripción de la Propuesta.....	48
4.3. Justificación.....	49
4.4. Objetivos.....	50
4.4.1. Objetivo General.....	50
4.4.2. Objetivos Específicos.....	50
4.5. Estrategias y actividades.....	51
4.6. Ruta Pedagógica.....	51
4.7. Personas responsables.....	58
4.8. Beneficiarios de la propuesta.....	58
4.9. Recursos.....	59
4.9.1. Humanos.....	59
4.9.2. Materiales.....	59
Capítulo 5 Conclusiones.....	60

Anexos.....	
Lista de referencias.....	

Lista de graficas

Gráfica 1. Conocimiento de las Tic.

Gráfica 2. Uso Tic en el proceso de aprendizaje.

Gráfica 3. Envío de información a plataformas.

Gráfica 4: Finalidad de la internet.

Gráfica 5. Uso herramientas tecnológicas por parte del docente.

Gráfica 6. Motivación con el uso de herramientas Tic.

Gráfica 7. Aprendizaje con uso de herramientas Tecnológicas.

Gráfica 8. Herramientas tecnológicas en casa.

Lista de ilustraciones

Ilustración 1. Acacias Culturales, (Joropera Colper 2016)

Ilustración 2. Imagen 2: Acacias Histórica, (Tomada del libro “Historia de Acacias” Catedral Nuestra Señora del Carmen 2011)

Ilustración 3. Mapa de Acacias.

Ilustración 4. Etapas de Ruta Pedagógica.

Capítulo 1

Contextualización del Problema

1.1. Planteamiento del problema.

Para los estudiantes que llegan de primaria a la secundaria les resulta un poco complicada esta transición, por toda la variedad de cambios que van a experimentar. El más notorio de ellos es que van a tener un maestro para cada área y con una intensidad horaria que cumplir, contrario a lo que venían viviendo pues un solo maestro daba todas las áreas (en el caso de nuestra institución) y acomodaba su horario según la necesidad.

Para el educador que los recibe, también esta situación es problemática, en tanto no están acostumbrados a la parcelación de tiempos académicos estricta que van a experimentar en secundaria. En muchos casos, este manejo flexible del tiempo académico que ocurre en primaria, hace que los contenidos de las áreas no se alcanzan a trabajar en su totalidad, pues es común que haya un énfasis excesivo en algunas como español y matemáticas. Así, áreas que son fundamentales como ciencias sociales y naturales, no han sido abordadas en profundidad, por lo cual llegan con vacíos en las mismas y más aún cuando los procesos de enseñanza-aprendizaje no han sido motivantes, se vuelven tediosos y aburridores, haciendo que no los comprendan, provocando rendimientos académicos deficientes y por consiguiente brotes de indisciplina. Esto un clima escolar no apto para el desarrollo de actividades, o hasta la pérdida o reprobación en esas áreas.

La reprobación del año y un mal clima educativo genera, en varios casos, deserción escolar y por consiguiente la privación del derecho a la educación. Todo esto se podría prevenir mediante

el planteamiento de metodologías motivantes y entretenidas, que conduzcan al logro de los objetivos propuestos en los planes de estudio de estas áreas.

Así, puede reconocerse que existe una problemática relacionada con los aprendizajes de los estudiantes y con las metodologías que buscan promoverlos en el área de ciencias sociales, lo cual se evidencia en la baja disposición de los estudiantes a trabajarla, a enfocarse en los contenidos y a valorar la importancia de estos en su formación integral.

Por otra parte, no presentan prerequisites necesarios para abordar los nuevos y más profundos conocimientos que en las sociales van a encontrar y si a ello se aúna la falta de metodologías que suplan los vacíos e incentiven la motivación de los estudiantes, se va a tener una muy deficiente formación en esta área indispensable para el funcionamiento y transformación social.

1.2. Formulación del problema

Como una mirada, hacia la transformación del proceso de enseñanza y de aprendizaje es útil y necesario utilizar las Tic como elemento mediador y lúdico, siendo a la vez, una estrategia pedagógica, que genere aprendizajes significativos, partiendo de las necesidades e intereses de los niños y de las características del contexto educativo. Tomando como referencia las experiencias en el aula, que se llevan a cabo en la Institución Educativa Juan Humberto Baquero Soler de Acacias, en el nivel de básica secundaria, en estudiantes entre 11 y 12 años será importante realizar una investigación - acción que nos lleve a plantear la siguiente pregunta: ¿De qué manera las Tic como elemento mediador y lúdico, contribuyen a fortalecer el proceso enseñanza-aprendizaje de las ciencias sociales en el grado sexto de la Institución Educativa Juan Humberto Baquero soler de Acacias?

1.3. Justificación

Es importante resaltar la justificación que nos presenta el proyecto “LA ACTIVIDAD LUDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA NIÑO JESUS DE PRAGA” planteada por estudiantes Tatiana Gómez, Olga Molano y Sandra Calderón de la Universidad del Tolima; donde manifiestan que “ La sensibilidad hacia las actividades lúdicas se ubica en el campo de las actitudes, la expresión y el placer, que encierra un compromiso de entrega; se debe ofrecer posibilidades de expresión de sentimientos y valoración que permitan al joven su desarrollo integral para ser capaz de amarse a sí mismo, de amar a los demás favoreciendo de esta manera el desarrollo de actitudes de pertenencia, autorregulación, confianza, singularidad, eficiencia, satisfacción. Del mismo modo en las actividades informáticas-lúdicas, se incluye el pensamiento creativo, solución de problemas, habilidades para aliviar tensiones y ansiedades, así como la habilidad para usar herramientas tecnológicas y desarrollo del lenguaje.

El pedagogo debe reconocer la sensibilidad en referencia a la expresión espontánea que hace al futuro adolescente, reconocer y compartir sus emociones y sentimientos; por esta y muchas razones se pretende implementar este proyecto de intervención tanto escolar como extraescolar tomando las Tic como elemento mediador y lúdico, que contribuyen a fortalecer el proceso enseñanza-aprendizaje de las ciencias sociales en el grado sexto de la Institución Educativa Juan Humberto Baquero soler de Acacias, como una experiencia enriquecedora donde los jovencitos son participantes en la exploración, interacción y utilización de las secciones y recursos motivantes que ofrecen las diferentes páginas web estructuradas en una sola, para así alcanzar las competencias y estándares en el área de Ciencias Sociales del grado sexto.

En las prácticas de observación se diagnosticó la poca implementación de actividades informáticas-lúdicas en el grado sexto, dando cuenta de esto el papel desempeñado por la docente quien imparte e impone las actividades a realizar sin dar rienda suelta a su habilidad y capacidad; práctica que provoca en el futuro adolescente la falta de interés hacia el área. Esta actitud motivó a desarrollar el proyecto las tic como elemento mediador y lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje de las ciencias sociales en el grado sexto de la Institución Educativa Juan Humberto Baquero Soler de Acacias, el cual busca la interacción con las herramientas lúdico-informáticas, que permitan generar un proceso de cambio a partir de la implementación de sesiones que despierten el interés y la motivación de toda la comunidad educativa. Por ello se concentra el esfuerzo en la creación de una página Web desde el ambiente de WIX, para ser desarrollada por los estudiantes y padres de familia dentro y fuera del aula; de la misma manera se da importancia a la conciencia creadora y creativa de todo individuo.

Algunas de las actividades de este proyecto hacen referencia del potencial de las diversas dimensiones de la personalidad como el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, el desarrollo moral, ya que permite la construcción de significados mediante el cual se accede al pensamiento conceptual y al mundo social. Por ello, la lúdica y las Tic deben ser tenidas en cuenta, en todas las etapas del desarrollo humano, ya que fortalece las relaciones sociales y la continua actualización en herramientas de la informática.

Para el pedagogo, es de vital importancia fortalecer y fomentar las actividades lúdico-informáticas en los estudiantes involucrando a los demás integrantes de la comunidad educativa, ya que el acompañamiento y respaldo que le dan estos a los jóvenes, fortalecen y reafirman los procesos de aprendizaje, pues les brindan seguridad, independencia, confianza, estabilidad; todo esto con el fin de que en un futuro sea una persona capaz de enfrentarse y transformar su medio.

Por ello, se deben generar propuestas innovadoras que permitan reconocer al alumno como un ser lúdico, fomentando la lúdica y la informática como principio que hace parte de su desarrollo integral, facilitando el desarrollo de su capacidad para discriminar y elegir y en lo que él realmente está interesado como es realizar actividades que le produzcan placer y goce. Por consiguiente, el ejercicio de las actividades lúdicas se torna un factor muy importante para que el alumno aprenda a producir a respetar y a ir prefigurando la vida desde la creatividad, sentido de curiosidad y de exploración propia de los estudiantes.

Se trata entonces de generar acciones transformadoras desde el aula y la escuela, al reconocer que la lúdica y la tecnología puede desarrollarse mejor si se logra intensificar la toma de conciencia del niño sobre sí mismo y la sensibilidad hacia su propio ambiente; para ello el docente deberá ofrecer un escenario propicio significativo y especialmente llamativo para los niños en formación, ya que el medio en que se mueva; su ambiente familiar, los factores culturales, sus condiciones de vida influyen en el desarrollo integral, y por ende será un factor importante en el desarrollo de su personalidad, de su inteligencia, de las actitudes, valores y competencias que le permitirán un mejor desempeño desde cualquier ámbito de formación.

Desde estas premisas, el pedagogo juega un papel y compromiso educativo fundamental en el aula y en la institución educativa, puesto que en él se centra la responsabilidad de crear vínculos y facilitar la integración de toda la comunidad educativa y de su participación en todo proceso de formación y desarrollo desde la niñez”, incluyendo también la etapa de la pre y la adolescencia.

Por otro lado, es muy importante, necesario y motivador hacer uso de las Tic en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que hace de este mismo algo agradable y divertido más cuando en algunas áreas sus contenidos son extensos, variados y complejos. Tal es el caso del área de Ciencias

Sociales. Es así como Juan García Fernández en la página web www.educarm.es a través de su documento, (El uso de las Tic en las ciencias sociales. Una experiencia en el aula) plantea que: “Las nuevas tecnologías están cambiando los métodos educativos, debido por un lado a su carácter motivador y por otro a la creciente necesidad que sienten nuestros alumnos por introducirse en un mundo tan atractivo para su ocio, pero también tan importante para su inserción futura en el mundo laboral. El papel de los educadores es integrar las nuevas tecnologías a la educación, pero siendo rigurosos en su aplicación, consiguiendo que éstas faciliten el trabajo de nuestros alumnos y a la vez enriquezcan su aprendizaje. El campo de las Ciencias Sociales, y más concretamente el de la Geografía e Historia, aparece como uno de los mejores para ser trabajado desde las Nuevas Tecnologías. Son disciplinas que se prestan como pocas para su trabajo en Internet. Por su versatilidad y atractivo, la Red está saturada de contenidos, y discernir lo principal de lo superficial o lo acertado de lo erróneo se convierte en una ardua labor...”

Este autor cierra el documento con la idea que desde un principio me plantee, y es convertirnos en sencillos programadores, elaborando un sitio web y proyectar nuestra labor hasta las casas de nuestros alumnos.

El Centro Virtual de Noticias de la Educación, (cvne) publicó un boletín de prensa de **Eduteka** donde manifiesta que las Tic son particularmente valiosas para enriquecer ambientes de aprendizaje en las Ciencias sociales y que además, han transformado la forma en que estas se enseñan actualmente.

También argumentan que facilitan la realización de indagaciones en temas propios de esta área y crean un espacio para desarrollar en los estudiantes habilidades de investigación (búsqueda, acceso, selección y organización de información); habilidades de análisis (interpretación y síntesis

de información); y habilidades comunicativas (exposición coherente y fundamentada de ideas, opiniones, convicciones, sentimientos y experiencias).

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo general.

Desarrollar estrategias lúdicas a través del uso y manejo de las Tic, para fortalecer el proceso enseñanza-aprendizaje de las ciencias sociales en el grado sexto de la Institución educativa Juan Humberto Baquero soler de Acacías.

1.4.2 Objetivos específicos.

- ✓ Generar un diagnóstico sobre la enseñanza aprendizaje de las ciencias sociales en el grado sexto de la Institución educativa Juan Humberto Baquero soler de Acacías.
- ✓ Planear estrategias lúdicas utilizando las Tic como mediadora del proceso enseñanza aprendizaje
- ✓ Aplicar estrategias lúdicas haciendo uso de las Tic como referente mediador entre el conocimiento y los estudiantes de la Institución Educativa Juan Humberto Baquero Soler.
- ✓ Evaluar los resultados del uso de las Tic como referente mediador entre el conocimiento y los estudiantes de la Institución Educativa Juan Humberto Baquero Soler.
- ✓ Facilitar elementos y recursos interesantes y lúdicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales del grado sexto.
- Estructurar una página web en ambiente Wix, con secciones y recursos apropiados y lúdicos en la enseñanza de las ciencias sociales del grado sexto en la Institución Educativa Juan Humberto Baquero Soler.

Capítulo 2

2. CONTEXTO INSTITUCIONAL

2.1. Presentación

El Municipio de Acacías está ubicado a 28 km al sur de la Capital del Departamento del Meta, Villavicencio y a 126 km de distancia de la ciudad de Bogotá. Cuenta con excelentes vías de acceso, es uno de los municipios más importantes de este departamento, no solo por su población e importancia económica sino por el tesoro Cultural y Turístico que hay en él.

En su zona Urbana está compuesta por 97 Barrios y Urbanizaciones, de igual manera la zona rural se



compone de cuarenta y ocho (48) veredas en las que se incluye Chichimene, Dinamarca y Manzanares, antiguas inspecciones de policía.

Ilustración 5. Acacias Culturales, (Joropera Colper 2016)

En nuestro municipio podemos disfrutar de La “Ruta del Embrujo Llanero” que inicia en Villavicencio hasta llegar a Acacías en donde se puede apreciar el Complejo Ganadero “Rosendo Baquero”, la manga de Coleo “Palma Real” y disfrutar del Malecón sobre el río Acacías

Y en la tierra por Dios bendecida Florece Acacías un pueblo de paz...

Dr. Víctor Orlando Gutiérrez Jiménez

Alcalde Municipal 2016 - 2019

2.1.1. Identificación del municipio:

Nombre del municipio: Acacías

NIT: 892.001.457-3

Código Dane: 50006

Gentilicio: Acacireños.

Otros nombres que ha recibido el municipio: Corregimiento de Boyaca – Acacias

2.1.1.1. Reseña histórica:

El 7 de agosto de 1919, la República de Colombia conmemoraba el primer centenario de la batalla de Boyacá, con la cual nuestra patria alcanzó la libertad e independencia de la Corona Española.

Las autoridades civiles y eclesiásticas de San Martín de acuerdo con los iniciadores de la fundación, deseaban conservar en un momento imperecedero el recuerdo el centenario de la emancipación de nuestra patria, y considerando por una parte la extensa zona selvática entre Villavicencio y San Martín muy propicia para la agricultura y por otra por ser paso obligado para viajar a Villavicencio y



Ilustración 6. Imagen 2: Acacias Histórica, (Tomada del libro “Historia de Acacias” Catedral Nuestra Señora del Carmen 2011)

Bogotá, decidieron fundar una población que por lo menos pudiera servir de posada a los transeúntes en los duros meses de invierno, cuando los ríos Guamal y Guayuriba no permitían pasar.

Esta idea sólo se materializó el siete de agosto de 1920, siendo presidente de Colombia don Marco Fidel Suárez e Intendente Nacional del Meta el General Jerónimo Mutis, cuando un grupo de personas comisionadas por el Concejo Municipal de San Martín, se trasladó al lugar, donde el padre Alejandro Saláin celebró una eucaristía poniendo a Cristo como la piedra angular de la nueva población.

Se le dieron como límites generales: el Río Negro o Guayuriba con el Municipio de Villavicencio, el Río Meta con las Sabanas de Yucuana hoy Municipio de Puerto López; el Río Guamal con el Municipio de San Martín, y por el costado occidental con los Municipios de Gutiérrez y Quetame en Cundinamarca.

El primer nombre escogido para la nueva fundación por los motivos históricos señalados fue el de “Corregimiento de Boyacá”, como reza textualmente en el acta de fundación, pero por motivos desconocidos el nombre no prosperó.

Triunfó definitivamente el más poético de todos, “Las Acacias”, debido a la gran cantidad de acacias playeras que circundan las riveras de los ríos entre los cuales se levanta la población. Don Oliverio Torres Carrillo explicó que finalmente terminaron cambiándole el acento a la palabra, y quedó “Acacias”, porque para pronunciarla hay que sonreír, y para las gentes era más sonora y agradable al oído.

Escogiendo finalmente y de acuerdo con el Doctor Pablo E. Riveros el bosque entre las inmediaciones de los ríos Acacias y Acaciítas, que él indicó como el más apropiado por hallarse en terreno alto, seco, con aguas abundantes y potables, aún cuando quedaba un poco aislado del Camino Nacional Villavicencio-San Martín y de las fundaciones; el corregidor decidió y ordenó descumbrar dos hectáreas en cuadro y dar comienzo al trazado y construcción de las Casas para Escuela, Corregimiento, Capilla y Matadero Público.

La población proyectada para el 2017 según EL Departamento Administrativo Nacional de Estadística30430 - DANE es de 72.048 habitantes, de los cuales el 49,5% son mujeres (35,664) y el 50,5% hombres (36,384). El mayor porcentaje de población se ubica en el rango de edad de 15 a 44 años con un 47,3% (34,079) de la población que al sumarle la población menor a 14 años

suma el 75,2% de la población. Es decir, la mayoría de la población Acacireña es relativamente joven.

Límites del municipio:

Norte: Dpt. Cundinamarca

Sur: Mps. de Castilla la Nueva y Guamal

Oriente: Mpio. San Carlos de Guaroa

Occidente: Mpio. de Guamal

Extensión total: 1.169 Km²

Altitud de la cabecera municipal (metros sobre el nivel del mar): 498 m.s.n.m

Temperatura media: 24 C° C

Distancia de referencia: 28 Km



Ilustración 7. Mapa de Acacias

2.1.2. Educación

En el municipio hay educación desde preescolar hasta educación superior. Cuenta con 15 establecimientos urbanos, 7 privados urbanos, entre ellos el Colegio Nuestra Señora de la Sabiduría -ICFES SUPERIOR- y 35 oficiales rurales. En la zona urbana oficial hay 10 176 estudiantes, en la urbana privada 832 y en la rural oficial 2 184 estudiantes.

En lo referente a educación superior, tiene sede la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD) con sus escuelas de Ciencias Administrativas, Contables, económicas y de Negocios, Ciencias Básicas, Tecnología e Ingenierías, Ciencias Agrícolas, Ciencias Sociales, Artes y Humanidades y Ciencias de la Educación.

A partir del año 2011 entra en funcionamiento el convenio Alcaldía - Universidad de los Llanos ubicado en donde funcionaba antiguamente la Escuela Normal Superior de Acacías Sede centro. Ofreciendo diferentes programas de pre-grado y posgrado para los jóvenes del municipio.

Así mismo, el convenio Alcaldía Acacías - SENA entra en funcionamiento con su sede propia ubicada en la Calle 14 con Avenida 23 esquina; en donde antiguamente funcionaba la Escuela Normal Superior de Acacías Sede: "Pablo Neruda" (Municipal, 2016).

Así mismo, Acacías cuenta con una red de servicios en internet “REAICA”, que busca acercar a los educandos al uso de las Tic’s. También busca conectar los estudiantes del campo con los de la ciudad y poder contribuir así con el desarrollo del pensamiento y 10 Tic’s del Ministerio de Educación así mismo, centro Vive Digital en una institución Educativa “Educativa Juan Roza”

2.2. Institución Educativa Juan Humberto Baquero soler

2.2.1. Situación geográfica – Reseña Histórica

En el año de 1992, siendo Alcalde el Doctor Carlos María Hernández, compra el terreno ubicado en el Barrio el Bosque con Escritura Pública No 943/92 de Acacias-Meta. Nuestra Institución se encuentra ubicada en la parte Nor-occidental del Municipio de Acacias – Meta, con dirección calle 16ª, con carrera 29 Barrio el Bosque; con un área total de 2800 metros cuadrados de los cuales están contruidos 1720 metros, presentando los siguientes límites:

- Norte: Calle 16ª. Extensión 56 metros.
- Occidente: Proyección K 29.50 metros.

- Sur: Calle 16.
- Oriente: Predios del señor Octavio Hernández extensión 50 metros.

Este plantel educativo fue construido en el año de 1995 en la administración de la Licenciada Sonia Judith Baquero Soler, quien vio la necesidad de abrir un espacio educativo y darle oportunidad no solo a los habitantes del Barrio el Bosque, sino a todos los barrios y veredas vecinas como el Carmen, Samán, Acacias, Dorado, Bachué, Bella Suiza y vecinos como Hospital, Independencia, Nutivara; pues estos barrios no contaban con centros educativos.

Inicio labores educativas en Marzo de 1996 con 245 estudiantes y 8 docentes pagos por el Municipio, con orden de trabajo y de los cuales uno de ellos era la Rectora “Licenciada Gloria Inés Pérez Prieto”. En abril de 1997 la Alcaldesa asigna como Rectora a la “Licenciada Susana García de Romero”, quien ejecuta el proyecto educativo P.E.I. dando apertura a la educación básica secundaria.

El 30 de Diciembre de 2002, según resolución No 2287 la Secretaria de Educación Departamental fusiono la Institución Juan Humberto Baqueo Soler, con la escuela el Carmen, ubicada en el Barrio Bella Suiza, haciéndose notorio de esta forma la creciente cobertura a los barrios aledaños a esta sede: Villa Aurora, Asociación de Amigos, Cola de Pato, entre otros, aumentando la matrícula de 88 estudiantes a 206, por tal razón la institución Educativa Juan Humberto Baquero Soler en este momento cuenta con promedio de 983 estudiantes distribuidos en: 3 grados de transición, 3 primeros, 3 segundos, 3 cuartos, 3 quintos, 3 sextos, 2 séptimos, 2 octavo y 2 noveno; con una planta de personal docente compuesta por 29 docentes, 2 directivos

nombrados en propiedad y de los cuales 15 docentes laboran en la primaria, 3 en preescolar y 11 en secundaria; en la parte administrativa se hace necesario contratar 2 celadores para la noche, 2 porteros para el día, 1 secretaria, 1 pagador, 1 bibliotecaria, 2 aseadoras y 1 contador, en algunas ocasiones han sido asignadas por la Secretaria de educación Departamental por convenios y otras veces son sostenidas con los aportes hechos por la Asociación de Padres de Familia. Así mismo el 21 de enero de 2011 según Resolución No 319 se reconoce como Rector de las dos sedes al Licenciado Baldomero Olaya Prada.

2.2.2. Planta Física

Su planta física cuenta con diez aulas de 9x7 metros con capacidad para 35 estudiantes, de los cuales una está destinada para el grado Pre-escolar, ,tiene una sala de Informática, sala de laboratorio, , secretaria, cafetería, , coordinación, un cuarto para los implementos deportivos, biblioteca contamos con libros, enciclopedias y material didáctico, una unidad sanitaria con seis baños para uso de los estudiantes, corredores amplios, tanques subterráneos y un pequeño salón de actos, una cancha cubierta.

En la Institución Juan Humberto Baquero Soler Sede el Carmen tiene siete aulas de clase, un cuarto para la cooperativa, una mini sala de informática, dos unidades sanitarias con doce baños, una cancha cubierta, un comedor.

2.2.3. Fundamentación Etiológica

La Institución Educativa Juan Humberto Baquero Soler, forma estudiantes que se caracterizan por irradiar el valor de su propio ser, lo que permite el desarrollo de un alto grado de competitividad para la sana convivencia.

El PEI de la institución se fundamenta en los valores como:

Respeto: Entendido como el reconocimiento de los integrantes de la institución educativa Juan Humberto Baquero Soler, por los límites entre el ser y el deber ser, entre las relaciones que se generan en los procesos, académicos disciplinarios, laborales; implica reconocer y acatar las normas establecidas para la convivencia y el trabajo que rigen la vida de la Institución.

Responsabilidad: Es el compromiso ético que se adquiere con la Institución y los demás miembros de la comunidad educativa, en el cumplimiento de los deberes encomendados, así mismo. Es entendida como la capacidad para asumir las consecuencias de nuestros actos.

Solidaridad: Es la capacidad que permite reconocer a cada quien su dignidad y valor intrínseco como persona. La solidaridad parte de la premisa: “mi desarrollo como persona no es posible sin la presencia, el apoyo, el afecto y la ayuda a los demás”. El pluralismo y la aceptación (como superación de la tolerancia) son los cimientos imprescindibles para que surja la solidaridad sobre la base del respeto.

Tolerancia: Es la capacidad de entender y aceptar al otro, comprendiendo y respetando las diferencias individuales. En la institución este valor se practica en la interacción con el otro a través de todas las actividades escolares.

Honestidad: Entendida como la integridad y rectitud en el actuar, ser diáfano en cada una de las actuaciones de los miembros que conforman nuestra institución para brindar confianza y seguridad con la labor educativa que aquí se desarrolla.

Diálogo: Es el valor humano que constituye, el entendimiento y acercamiento entre las personas, y como instrumento de interacción permite la sana convivencia de una comunidad. El diálogo es pretensión de reencuentro y de perdón recíproco, en un clima de paz.

La obediencia: Es una actitud responsable de colaboración y participación, importante para las buenas relaciones, la convivencia y las tareas productivas. La acción de obedecer es aquella en la que se acatan normas, órdenes, reglas y comportamientos.

El amor: es un ideal de la humanidad que nos impulsa actuar. Es la fuerza que mueve al mundo.

La Institución ha iniciado un proceso de reflexión colectiva tendiente a encontrar una manera particular de interpretar su realidad escolar y social, para lo cual se ha apropiado de teorías que le permiten indagar por la forma como sus educandos conocen e interactúan con su entorno socio-cultural, de tal forma que al interior de la Institución se constituya un saber pedagógico significativo que le permite acceder al conocimiento de su cultura y a partir del “Aprender a convivir”, sin perder su identidad siendo un ser social, líder, creativo y feliz. Por tal motivo se debe diseñar y adaptar un modelo pedagógico que fomente el aprendizaje significativo centrado en el aprehender desde el mismo contexto, promoviendo así el crecimiento personal con la práctica de valores.

2.2.4. Misión

Formar personas integrales, idóneas con capacidad reflexiva y crítica que mediante el ejercicio pleno de los derechos humanos, sexuales y reproductivos, se desarrollen como ciudadanos y, de esta forma, crezcan como seres humanos desde el grado transición hasta la básica

secundaria, promoviendo el desarrollo de competencias básicas e inclusivas, el aprendizaje mediante metodologías significativas flexibles y la igualdad de oportunidades para todos, que les permita asumir los desafíos del mundo actual.

2.2.5. Visión

La institución Juan Humberto Baquero Soler se proyecta al año 2018 como un establecimiento líder en la formación integral de personas, permitiendo alcanzar niveles satisfactorios de competencias y la participación de todos y todas en igualdad de condiciones, ampliando la oferta educativa en el municipio.

2.3. Antecedentes

Pretendiendo encontrar una estrategia lúdico-pedagógica que posibilite articular las TIC como elemento mediador y lúdico en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales en el grado sexto de la Institución Educativa Juan Humberto Baquero Soler de Acacias Meta, y que además garanticen procesos educativos relevantes que permitan involucrar a la comunidad educativa en la gestión educativa, se apoya el presente trabajo en propuestas de organismos del orden internacional y nacional que han reconocido la importancia de la lúdica transversalizada con las TIC para acceder a una educación de calidad y caracterizada fundamentalmente por el gusto por aprender.

En su tesis de grado, Maldonado (2014), plantea: “Actualmente la formación, de cualquier individuo, debe enfrentar el uso de las tecnologías como herramientas pedagógicas, con el fin de que se desarrollen estrategias que le sirvan para enfrentar y solucionar las necesidades de la sociedad presente y futura”. (p.40)

En el estudio, se hace referencia a la necesidad que existe en la actualidad de una adecuada formación en TIC para ser competentes en un mundo globalizado que día a día requiere de personas digitalmente mejor capacitadas y aptas para desempeñarse laboral y socialmente.

En otro estudio realizado en Nicaragua por Ticay y Miranda (2009), se establece la percepción que se tiene de las TIC por parte de los encargados de impartir conocimientos:

Los docentes consideran que las TIC les permitirá desarrollar habilidades en su preparación laboral señalando entre otras las siguientes razones: “Permite usar otras estrategias que van en función de mis alumnos y de mi persona”, “Se mantienen más motivados con una asistencia del 100%”, “Compromete a los padres de familia”, “Los niños se muestran más dinámicos hacia las nuevas tecnologías”, “Permite obtener nuevos conocimientos, mayor dominio y actualización de las temáticas a impartirse”. (p.37)

Ahora bien, de acuerdo con la UNESCO (2005: 62) citado por Díaz (2009), la innovación no es sólo producción de nuevos conocimientos, sino que “la innovación necesita que se creen nuevas necesidades en la sociedad, ya que ésta tiene que convencerse de que las ventajas que puede obtener de la innovación son mayores que los costos cognitivos generados en el periodo de transición entre la antigua y la nueva situación”.

Lo anterior en referencia a la incorporación de las nuevas tecnologías que emergen en el mundo actual y que hacen necesaria su presencia en todos los campos donde ejerce su influencia el ser humano con su capacidad de innovación y creación.

Ahora bien, siguiendo con la importancia de las TIC en el campo educativo, interesante el planteamiento que hace Coll (2004) en la Revista Electrónica SINECTICA¹, en la cual resalta la labor de los docentes y estudiantes mediadas por la tecnología.

No es en las TIC sino en las actividades que llevan a cabo profesores y estudiantes gracias a las posibilidades de comunicación, intercambio, acceso y procesamiento de la información que les ofrecen las TIC, donde hay que buscar las claves para comprender y valorar el alcance de su impacto sobre la educación escolar, incluido su eventual impacto sobre la mejora de los resultados del aprendizaje. (p.5).

Tomando en cuenta un punto de vista nacional, Gómez, Molano y Rodriguez (2015), realizan un planteamiento de la lúdica y su importancia en el ámbito educativo, pues manifiestan: “La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas y predispone la atención del niño en motivación para su aprendizaje. (p.11)

Pero el arte de aprender relacionado con la lúdica se manifiesta en Posada (2014), “como una dualidad vital diaria y aportan la posibilidad de producir cambios sociales positivos, un espacio de construcción cultural, de conocimiento y lo más importante de encuentro social”. (p.14)

Para los estudiantes de la Universidad del Tolima Conde, Pava y Rodriguez (2014), al referirse a las TIC, resaltan la importancia de estas en la vida actual y destacan que:

¹ La palabra Sinéctica proviene de galilea y significa la acción de juntar elementos diferentes, aparentemente poco significativos y desconectados. Tomado de: <https://freidercreativo.wordpress.com/tecnicas-generacion-de-ideas-2/sinectica/>

Las Tecnologías de Información y Comunicación tienen actualmente un papel importante en el proceso de enseñanza y aprendizaje, destacándose porque:

- * Proporcionan a los estudiantes la posibilidad realizar prácticas contextualizando contenidos formativos en situaciones reales.
- * Incorporan nuevas estrategias metodológicas. (p.13)

Otro argumento que relaciona las TIC con la enseñanza, tiene un punto de vista constructivista desde lo metodológico, lo cual es importante en educación. Al respecto Amaya (2011) plantea:

No es fácil practicar una enseñanza de las TICs que resuelva todos los problemas que se presentan, pero hay que tratar de desarrollar sistemas de enseñanza que relacionen los distintos aspectos de la Informática y de la transmisión de información, siendo al mismo tiempo lo más constructivos que sea posible desde el punto de vista metodológico. El uso de las TICs representa una variación notable en la sociedad y a la larga un cambio en la educación, en las relaciones interpersonales y en la forma de difundir y generar conocimiento. (p.13)

Ahora bien, atendiendo a algunos estudios realizados por las estudiantes de la Universidad del Tolima Gómez, Molano y Rodríguez (2015) sobre la lúdica, se encuentra en la tesis de grado, “La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga”, lo siguiente:

La lúdica se identifica con el *ludo*² que significa acción que produce diversión, placer y alegría y toda acción que se identifique con la recreación y con una serie de expresiones culturales como el teatro, la danza, la música, competencias deportivas, juegos infantiles,

² Del latín "Ludo" que significa "Yo juego"). Encontrado en, <http://es.thefreedictionary.com/ludo>.

juegos de azar, fiestas populares, actividades de recreación, la pintura, la narrativa, la poesía entre otros (p. 28).

De la anterior versión de la lúdica, se puede inferir que ésta se manifiesta en todas las esferas donde se desenvuelve el ser humano, haciendo posible que cada integrante de una comunidad, participe de acuerdo a sus potencialidades o cualidades y de esta manera se está construyendo una sociedad con valores de distinta índole que apunta hacia el progreso construido sobre bases sólidas y a la vez soportadas por una buena educación.

En el proceso socializador del hombre, la enseñanza a través del juego ha hecho del aprendizaje un acto apreciado y valorado por los participantes, quienes ven en su desarrollo la oportunidad de integrarse con otros y aprender de forma amena y agradable.

Asimismo, en el trabajo titulado, La lúdica como estrategia pedagógica para los niños del grado primero, las estudiantes Medina y Vargas (2014) de la Universidad del Tolima, manifiestan con relación a la lúdica, esta se refiere a la necesidad del ser humano, de sentir, expresar, comunicar y producir emociones primarias (reír, gritar, llorar, gozar, jugar) emociones orientadas hacia la entretención, la diversión, el esparcimiento (p. 18).

Aquí se observa un punto de vista que relaciona sentimientos, emociones que todo ser humano en formación experimenta desde pequeño y que marca pautas de comportamiento en la vida. Se está manifestando la necesidad de amenizar la enseñanza, como estrategia para incidir positivamente en el desempeño eficaz del futuro ciudadano.

2.4. Marco Teórico

2.4.1. Tecnologías de la información y comunicación (Tic)

La educación como instrumento de interacción social se transforma día a día para ser factor que posibilite la cohesión de la sociedad y sirva a la vez como vehículo de su propio desarrollo. Pero esa transformación se manifiesta o mejor aún se fortalece con los avances de la ciencia y la tecnología en campos que a ritmos vertiginosos producen cambios y formas de ver el mundo. Uno de estos campos se refiere a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

Ahora bien, haciendo una mirada sobre la definición de estos términos, se encuentra un concepto importante en el Decreto 1341 de 2009 en su artículo 6° que dice: “Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (en adelante TIC), son el conjunto de recursos, herramientas, equipos, programas informáticos, aplicaciones, redes y medios, que permiten la compilación, procesamiento, almacenamiento, transmisión de información como: voz, datos, texto, vídeo e imágenes”.

Aquí se ve como desde el gobierno nacional se hace mención a un sector de la tecnología que será de suma importancia en el desarrollo económico, político y social del país.

En la revista Mundo Electrónico, Sáez (1983), argumenta que: «Las tecnologías de la información se aplican en la adquisición, procesamiento, almacenamiento y disseminación de información vocal, icónica, textual o numérica». Como se puede apreciar la incipiente aparición de las nuevas tecnologías ya facilitaba al ser humano el manejo de los diferentes tipos de información de una manera confiable y segura.

Cabero (1996) en la revista electrónica de tecnología educativa, cita a Gilbert y otros (1992, 1), y comenta como estos se refieren a la TIC haciendo alusión al "conjunto de herramientas, soportes y canales para el tratamiento y acceso a la información"

El propio Cabero establece su definición de TIC, el cual es citado por Belloch (2014) y lo refiere como:

“En líneas generales podríamos decir que las nuevas tecnologías de la información y comunicación son las que giran en torno a tres medios básicos: la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones; pero giran, no sólo de forma aislada, sino lo que es más significativo de manera interactiva e interconexionadas, lo que permite conseguir nuevas realidades comunicativas”. (Cabero, 1998: 198).

La importancia que han alcanzado las TIC en la actualidad, implica que se asuman de manera obligatoria en todos los campos de acción del ser humano, y desde luego el educativo no puede ser ajeno a su influencia. Según Salinas (2008), las TIC son aquellos “instrumentos de formación que ofrecen un conjunto de perspectivas condicionadas, tanto por los avances de las telecomunicaciones y las tecnologías de la información, como por las transformaciones que en el campo de la enseñanza se vayan dando por efecto de integración y/o adaptación de estas tecnologías”. (p.128)

Desde un punto de vista más actualizado y relacionado con el ámbito escolar, Said (2015) y un grupo de investigadores de la Universidad del Norte, haciendo alusión a las TIC en la escuela, citan a tres teóricos, Hepp, Laval y Rehbein quienes en el año 2004 relacionan este sector con la educación. Sus planteamientos se resumen así:

... Las TIC ayudan a preparar a los jóvenes para la sociedad del conocimiento. Las TIC en las escuelas ofrecen, a los jóvenes, herramientas para desarrollar habilidades para la vida en relación con el manejo de información y la comunicación con otras personas. Con las TIC, una escuela puede estar conectada al mundo, independientemente de su ubicación geográfica, y aprovechar los recursos educativos disponibles en Internet. Los jóvenes pueden

participar de aquellas actividades que realizan los jóvenes en todo el mundo (música, juegos, espacios sociales, producción de contenidos, etcétera)... (p. 49)

Desde los diversos planteamientos y conceptos TIC, se puede inferir que estas herramientas tecnológicas no pueden ser ajenas al ser humano y menos aún si se trata de utilizarlas por los individuos que en un futuro serán los que se encarguen de dirigir los destinos del mundo, nuestros estudiantes.

2.4.2. Sobre la lúdica

El ser humano desde antaño ha sentido la necesidad de aprender y esta lo lleva a indagar el mundo, primero por curiosidad y asombro ante la inmensidad del cosmos y segundo por el hecho de satisfacer sus necesidades.

Pero el hombre por sí solo, no alcanza a dimensionar lo limitado que es para obtener de la naturaleza, lo básico para subsistir, y es allí donde requiere el trabajo mancomunado para aprovechar las potencialidades que posee cada ser humano para sacar provecho de las bondades que le brinda el entorno natural del cual hace parte.

Es aquí donde nacen las especialidades, pues cada hombre, cada mujer dotada de unas características propias, le imprime al mundo circundante su propia firma, es decir deja su huella al aportar desde su ingenio el grano de arena que permitirá que dicha comunidad posteriormente convertida en civilización florezca y se transforme en sociedades de avanzada.

Para llegar a dicha etapa de la evolución histórica del hombre, existen momentos y situaciones que posibiliten aprendizajes eficaces que incidan positivamente en las comunidades, principalmente en la mente de los niños y niñas. Aquí entra en escenario, la motivación hacia el conocimiento, el garantizar que los chicos en un futuro, se apropien de los elementos esenciales

de la cultura, las artes y las ciencias para que contribuyan a crear ciudadanía, desarrollo y por ende bienestar a los pueblos.

Nace la Lúdica, como necesidad del hombre de transmitir a las futuras generaciones su quehacer, su compromiso, su conocimiento de una manera agradable, amena y divertida, para permitir que estas sigan avanzando y evocando aquellas acciones que serán útiles en el futuro.

No se puede desconocer que el juego ha permitido que el hombre pueda integrarse de manera perfecta con sus demás congéneres. En su condición de ser social por naturaleza, la lúdica ha posibilitado el acercamiento entre los distintos grupos poblacionales, indistintamente de su raza, credo y ubicación geográfica, al punto de permitir intercambios de cultura y creencias, apoyados en espacios de recreación y participación deportiva, ya sea a nivel competitivo.

Para entender un poco la lúdica y su importancia en el contexto social, se tendrá en cuenta el aporte sobre este término de Velasco y Vallejo (2015), pues al referirse a esta dicen:

La lúdica ya no solo es aquel conjunto de actividades que se disponen a las personas para el uso del “tiempo libre” o sobrante del tiempo dedicado a la escuela o al trabajo, sino que se acoge como una condición propia del ser humano que ha de ser considerada en toda su actividad de la cual no se puede abstraer la formación de los niños y jóvenes en las instituciones educativas. (p. 1, 2)

Aquí se hace referencia a una actitud propia del ser humano a compartir con agrado sus habilidades y no tanto a esperar que se formulen o receten las actividades que se han de realizar, como tampoco la camisa de fuerza que se manifiesta en la realización de estas en el tiempo que no se esté ejerciendo alguna labor.

Sobre la lúdica, Posada (2004), se expresa como una *“forma grata de ser o de posicionarse de manera fresca y personal ante la vida”*. Para el autor la vida debe tomarse de una manera grata y divertida, de esta manera lo que se adquiere no se olvida y se valora para siempre.

Jiménez (2002), en su documento Hacia la Construcción del Concepto de Lúdica, la define como: *“una actitud, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego”*. (p. 1)

En los anteriores conceptos de lúdica, se puede notar que ésta también es imprescindible en la vida de todo ser humano, sin ella es imposible adaptarse a un medio social, pues es condición natural tener la predisposición a relacionarse con los demás, sin importar su condición origen, raza o credo.

2.4.3. La lúdica-informática: Los Software Educativos

El advenimiento de las nuevas tecnologías ha traído consigo un sinnúmero de beneficios en terrenos como la salud, ingeniería, arquitectura, ciencia y desde luego la educación no podía quedar al margen de este auge. Es así como poco a poco se han ido integrando a las instituciones elementos de tipo tecnológico para agilizar primero que todo acciones de carácter administrativo y operativo. Pero la necesidad de dinamizar y motivar a los estudiantes a acceder aprendizajes significativos³ ha posibilitado la inserción de la tecnología en las aulas escolares con el fomento de Software Educativo de carácter Lúdico que permite hacer amenas e interesantes las clases.

Para Sabino (2012), quien se ha interesado en investigar las características y potencialidades de las nuevas tecnologías relacionadas con la educación, manifiesta:

Los software Educativos (SE), también llamados programas educativos o didácticos son programas para computadoras que se han creado específicamente como medio didáctico, éstos sistemas se han organizado a partir de los conocimientos de la psicología cognitiva y constructivista, incorporando técnicas del campo de los Sistemas Expertos y de la Inteligencia Artificial. (p. 3)³.

En su blog Casasola (2013), hace un aporte interesante sobre la realidad del software educativo que motivan a un estudio efectivo de los contenidos de ciertas asignaturas. Es así que acoge el edutainment, del cual dice que, “es en la actualidad, el recurso emergente más destacado y con mayor potencial en el marco de la formación y de la educación apoyadas en entorno telemático”. Siguiendo las líneas de este artículo, se plantea que:

“...en pleno auge de la sociedad de la información, y del mundo de la comunicación digital, ser capaces de utilizar uno de los pasatiempos favoritos de la población, como elemento impulsor de un aprendizaje, sin duda es un reto emocionante, a la vez que un ejercicio necesario para que la educación, en su concepción de dinámica y funcional, avance al mismo ritmo que la sociedad”

Es en estos aportes que se justifica la necesaria incursión de las nuevas tecnologías en educación, pues estas permitirán que los contenidos sean abordados con mayor entusiasmo y su aprendizaje sea efectivo.

³ El conocimiento verdadero solo puede nacer cuando los nuevos contenidos tienen un significado a la luz de los conocimientos que ya se tienen. Tomado de : <https://psicologiaymente.net/desarrollo/aprendizaje-significativo-david-ausubel#!>. Establecer la importancia de la lúdica en otras actividades diferentes a las tradicionalmente realizadas por el docente de aula, implica un estudio minucioso de los requerimientos básicos para consolidar programas informáticos acordes con la edad de los estudiantes.

A través de los tiempos las diversas connotaciones que han recibido las nuevas tecnologías en el aula, ha hecho que día tras día se mejoren estas y sean pertinentes para su uso. En épocas anteriores se nos habló de MEC, haciendo referencia a Galvis (1996), el cual dice que son, “las diferentes aplicaciones informáticas cuyo objetivo terminal es apoyar el aprendizaje. Se caracterizan porque es el alumno quien controla el ritmo de aprendizaje, la cantidad de ejercicios, decide cuando abandonar y reiniciar, interactuar reiteradas veces, en fin son muchos los beneficios”. (p. 2)

Siguiendo con algunos conceptos importantes de nuevas tecnologías en educación, Castillo (2015), con referencia al “software educativo, se puede afirmar que se trata de programas informáticos que contemplan elementos determinados que conducen al desarrollo de estrategias para alcanzar aprendizaje”. Puntualiza el hecho de que el software educativo ayuda en el aula de clase a mejorar los procesos de aprendizaje siempre y cuando se articulen estrategias metodológicas acordes con las necesidades de los estudiantes.

Ahora haciendo hincapié en el Ambiente WIX, Cañizares (2013), en la revista Aula de Innovación Educativa, da una breve descripción de su esencia, así: “Wix es una herramienta con la que podemos crear sitios web de forma intuitiva sin necesidad de tener conocimientos de programación. Sus grandes capacidades de edición permiten incorporar materiales multimedia de forma sencilla”.

2.5. Referentes Legales

Diferentes normas legales vigentes son las que sustentan el proceso educativo. Estas han tenido origen en convenios, tratados y disposiciones jurídicas del estado por lo tanto se deben cumplir.

La parte legal de la educación está contemplada en la Constitución Política de Colombia en los Artículos 67-68-73-78-79-80, que enmarca a la educación como un derecho fundamental para el ser humano y una obligación del Estado de prestar ese servicio social.

La Ley general de la educación No 115 de 1994, en su Artículo 4° enmarca al Estado, la sociedad y la familia como responsables de la educación obligatoria, por lo tanto, la nación y las entidades territoriales cumplirán esta misión.

Art 5° Establece los fines de la Educación.

Art 22. Establece los objetivos específicos de la Educación en el ciclo de la básica secundaria.

Art 23. Áreas obligatorias y fundamentales.

En los términos previstos en la Ley 115 de 1994 los padres de familia o tutores solo podrán ser eximidos de esta responsabilidad por incapacidad física o mental del niño.

El Decreto 1860 de agosto de 1994 en su Artículo 14 ordena la elaboración y ejecución del P.E.I. para que la comunidad participe activamente.

La Ley 1098 de 2006 o de infancia y adolescencia consagra en los derechos del menor las formas de protección y las obligaciones de la familia.

El Decreto 30 de 1986 o código de estupefacientes que prohíbe el uso y consumo de sustancias sicotrópicas y el Decreto 3788 de 1989 que ordena a los establecimientos educativos buscar estrategias que prevengan el uso y consumo de la drogadicción.

El Estatuto Docente en su Decreto No 2277 de 1979, establece el régimen disciplinario para docentes. La resolución No 03353 del Folio de 1993, establece la obligatoriedad de enseñar educación sexual en todo establecimiento educativo, que establece la promoción automática. La Ley 734/01, establece el régimen disciplinario único. El Decreto No 195 de 1995 o estatuto anticorrupción. El plan decenal que unidos todos buscan el buen ejercicio y la calidad en la educación para así mejorar el nivel de vida. La revolución educativa que ofrece parámetros a los educadores para que se de educación con calidad y metodologías actualizadas y motivantes.

-La Ley 1341 del 30 de julio de 2009 Esta Ley promueve el acceso y uso de las TIC a través de su masificación. Arts 18 y 39.

-Programa “Vive Digital” del gobierno del Presidente Juan Manuel Santos

-Programa Nacional de Innovación Educativa con Uso de TIC: Ruta de apropiación de TIC en el Desarrollo Profesional Docente.

-Series Guías N° 7 Estándares Básicos de competencias de Ciencias Sociales del MEN

CAPÍTULO III

3. Metodología

3.1. Método de investigación Descriptiva

La investigación del presente proyecto, denota un alto nivel de descripción, en componente cualitativo, que a partir de diferentes estrategias de observación directa o encuestas permiten dar inicio a los propósitos de la misma.

Para lo cual, se fundamenta en un tipo de evaluación descriptiva, desde este se pretende realizar el análisis del uso e implementación de las Tic, como recurso lúdico en el aprendizaje de las Ciencias Sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Juan Humberto Baquero Soler, de la ciudad de Acacias.

Este enfoque investigativo busca conocer, comprender los procesos de enseñanza aprendizaje de las Ciencias Sociales de manera lúdica; la cual nos permitirá acercarnos al fenómeno de las Tic como herramienta pedagógica.

La investigación cualitativa es plural en tanto que requiere el uso de diversas técnicas que amplían los criterios a lo largo de la investigación, posibilitando una visión más cercana a las necesidades de nuestros estudiantes y a las herramientas que nos ofrece el fenómeno tecnológico; aduciendo, además, que los educandos están siempre alertas a la innovación del docente.

Con ello se busca tener una comprensión más profunda de los lineamientos sobre las incidencias por el uso de las Tic, esto gracias a que los nuevos modelos pedagógicos ofrecen mayor flexibilidad en la estrategia de enseñanza.

En la ejecución propiamente dicha del proyecto, se tendrá en cuenta cuatro momentos o fases en la metodología:

- Se aplicará una encuesta a los docentes que trabajan las ciencias sociales en los grados sextos con el fin de conocer si implementan o no las Tic como una herramienta didáctica. También se hará una entrevista a los estudiantes en forma de diálogo (VER ANEXO1.
- En la segunda fase, se desarrollará un plan de acción llamado cero, para comprobar cómo es el proceso de enseñanza-aprendizaje de las ciencias sociales a partir de las Tic como herramienta didáctica. Para ello se aplica la siguiente actividad “Cómo me ubico en mi planeta.” A partir de las Tic como herramienta lúdico- pedagógicas, se harán actividades como búsqueda de información en internet, utilización de software para crucigramas y sopa de letras, colorear mapas, lectura de imágenes, videos y de textos.
- La tercera fase, ejecución de la propuesta diseñada para mejorar lo encontrado en el plan cero, en el cual consiste en la realización de varias actividades y termina con un el diseño de una página web interactiva en ambiente wix. Esto proyecto se convierte en un ejercicio de transformación de la enseñanza de las ciencias sociales a partir de las herramientas Tic. Antes de aplicarla se presenta a la comunidad educativa a partir de una socialización en reunión de padres a partir de un cronograma, luego se planean las actividades y se pone en ejecución.
- La cuarta y última fase, la reflexión en torno a los efectos como base para una nueva planificación. En cada plan de acción se hará una reflexión que conllevará a la búsqueda del progreso o no, de lo elaborado. Este aspecto se registrará en una matriz que permitirá garantizar el proceso.

3.2.Metodología

La investigación acción, es un término acuñado y desarrollado por Kurt Lewin en varias de sus investigaciones (Lewin, 1973), actualmente, es utilizado con diversos enfoques y perspectivas, depende de la problemática a abordar.

Conlleva entender el oficio docente, integrando la reflexión y el trabajo intelectual en el análisis de las experiencias que se realizan, como un elemento esencial de lo que constituye la propia actividad educativa. En general, la investigación – acción cooperativa constituye una vía de reflexiones sistemática sobre la práctica con el fin de optimizar los procesos de enseñanza - aprendizaje. Para la realización de este proyecto, se procede a seguir los cuatro pasos de la Investigación Acción (I.A):

Exploración y Reflexión: Se identifica un problema de interés con el fin de darle solución en un contexto determinado. Se realiza una reflexión y descripción de lo que sucede dentro del contexto. Se formula una propuesta argumentando la manera en que se quiere abordar la problemática encontrada y así buscar resultados favorables que beneficien a la población a la cual se está interviniendo.

Planificación: Se organizan unas series de planes de acción. Además se plantean unos objetivos para llevar a cabo la praxis que mediante la ayuda de diferentes estrategias y aplicación de instrumentos de recolección de datos se logre proponer las posibles soluciones a la problemática encontrada en la población escogida.

Acción y Observación: Se ejecutara los planes de acción tal como se han propuesto en el momento de la planeación. Si las condiciones del contexto o del investigador exigen algunos cambios en las actividades y los tiempos acordados, se mantendrá la estructura del proceso planeado. Una vez finalizado esta fase, se reflexiona, sobre lo sucedido en la praxis comprobando si se cumple con el objetivo planteado. En caso de presentar algún cambio será necesario describir el motivo que llevo al investigador realizar estos.

La observación constituye la base de la reflexión, la cual quedara registrada en instrumentos de recolección de datos para luego ser valorados fondo y tomar las decisiones que pueden afectar a los planes de acción, teniendo en cuenta las variables en los comportamientos en la población objeto de estudio, las cuales quedaran registradas en diarios de campo.

Evaluación: Se evalúa si las acciones realizadas se cumplieron con el propósito planteado al ser verificados con los datos recogidos mediante los instrumentos contruidos para esta. Al ser un proceso de etapas cíclicas, el investigador estará evaluando su praxis desde el momento en que se da inicio a la investigación acción.

3.3. Población y Muestra

La población la define Balestrini Acuña (1998) como “Un conjunto finito o infinito de personas, cosas o elementos que presentan características comunes” (p.123). La población llamada también universo, comprende la gran diversidad de unidades que forman las sociedades, no solamente puede referirse a personas sino a cosas o hechos de interés social.

En esta investigación, la población corresponde a la Institución Educativa Juan Humberto Baquero Soler, que es una institución pública, con un grado en el ciclo de pre-escolar, con básica primaria en la cede el Carmen jornada de la mañana y jornada tarde en la cede principal. La secundaria está en la cede principal jornada de la mañana. Su énfasis es formación en Valores.

Cuenta con aproximadamente 1000 estudiantes, 29 docentes de aula y dos (2) directivos, para un total de 31 docentes. La población a la cual está dirigida este proyecto es para los grados sextos de la Institución, la cual tiene tres (3) sextos compuestos por un promedio de 42 estudiantes cada grado, con edades que oscilan entre los 11 y 13 años, de los cuales 62 son mujeres y 64 son hombres.

3.3.1. Muestra

La muestra, es de acuerdo con Sierra Bravo (1995) “Una parte o conjunto de la población debidamente elegida, que se somete a observación científica en representación del conjunto con el propósito de obtener resultados válidos”. (p. 128). La muestra es un número de individuos u objetos seleccionados científicamente, tomados del conjunto o población ya que al realizar una investigación con toda la población requiere de tiempo y dinero, y otro recurso en forma considerable.

La muestra para la investigación corresponde al grado sexto 3 con un total de 36 estudiantes, de los cuales 18 mujeres y 18 son hombres. El estrato socioeconómico de las familias de estos estudiantes está distribuido entre el 1 y el 2 en su mayoría, y unos pocos en el estrato 3. Estos estudiantes provienen de la cede el Carmen, otros de la jornada de la tarde de la cede principal y unos pocos de otras Instituciones del municipio o fuera de él. También encontramos algunos

niños que son repitentes y un caso de un niño con dificultades cognitivas y de convivencia o inestabilidad emocional.

3.4. Instrumentos

La compilación de información se efectúa utilizando diversos instrumentos, previstos en el diseño de investigación del propio plan de trabajo. Para ello se han utilizado instrumentos básicos: los estudios cuantitativos desarrollarán a través de una encuesta a docentes y las observaciones a partir de diario de campo

La primera, la encuesta es un instrumento de investigación que consiste en obtener información de personas encuestadas mediante el uso de los cuestionarios diseñados en forma previa para la obtención de información específica. Para la aplicación de la encuesta se diseña un cuestionario con cinco enunciados, 4 con respuesta cerrada y uno con respuesta abierta. Los cuales se categorizan y se analizan de acuerdo al enfoque cualitativo y cuantitativo teniendo en cuenta en enfoque crítico que maneja la investigación acción. (Ver anexo 1)

La segunda, la entrevista, entendida como el diálogo que entablan investigadores con personas que tienen la calidad de ser fuentes primarias o en ocasiones secundarias. Una entrevista se desarrolla mediante una serie de preguntas que el investigador hace para obtener de la entrevistada información sobre las variables que desea mediar. Para el caso de este proyecto dichas variables están encaminadas a conocer sobre la percepción del estudiante sobre el uso de las Tic como herramienta lúdica-didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales, su importancia y necesidad, entre otras. La entrevista tiene diferentes niveles de

estructuración, esta depende de la mayor o menor posibilidad que tiene el investigador de seguir un cuestionario previamente elaborado. El tipo de entrevista utilizado para la investigación es la no estructurada donde se exponen categorías que sirven de pautas para obtener información relevante. El guion de la entrevista es solo un derrotero (ver anexo 2).

La tercera, el diario de campo. Se toma como un cuaderno o libreta de notas que escribe el investigador durante sus estadías en terreno. Son notas escritas todos los días, de ahí su nombre de *diario*. Como estas notas son escritas sobre lo sucedido durante la investigación en terreno, es un tipo muy particular de diario: uno de *campo*. Cuando se hojea un diario de campo ya terminado, uno se encuentran una serie de notas ordenadas por lugar y fecha describiendo situaciones que han sucedido en terreno e interpretaciones realizadas por el investigador. En general los diarios son escritos a mano, pero cada vez más con la facilidad de los computadores portátiles que se llevan a terreno. Los diarios de campo se pueden escribir directamente en un archivo electrónico.

El diario de campo es escrito para uno mismo, por lo que tiene un tono bastante personal. Son notas que van escribiendo a medida que se avanza en el trabajo de campo. Sirve para registrar aquellos datos útiles a la investigación, pero también es utilizado para ir elaborando reflexivamente sobre la comprensión del problema planteado, así como sobre las dificultades por resolver y tareas por adelantar. Por eso, no es extraño que en ciertos pasajes el tono de la escritura del diario de campo se parezca al de una conversación consigo mismo, al de la exposición para sí mismo y todavía en borrador (Ver anexo 3).

Capítulo 4

4. Descripción de la propuesta

Actualmente los sistemas educativos se enfrentan al desafío de utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación para proveer a sus alumnos con las herramientas y conocimientos necesarios que se requieren en el siglo XXI. En 1998, el Informe Mundial sobre la Educación de la UNESCO, “Los docentes y la enseñanza en un mundo en mutación”, describió el impacto de las TIC en los métodos convencionales de enseñanza y de aprendizaje, augurando también la transformación del proceso de enseñanza-aprendizaje y la forma en que docentes y alumnos acceden al conocimiento y la información (UNESCO, 2005)

Las TIC son la innovación educativa del momento y permiten a los docentes y alumnos cambios determinantes en el quehacer diario del aula y en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los mismos.

4.1. Título

Las Tic como elemento mediador y lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje de las ciencias sociales en el grado sexto de la Institución Educativa Juan Humberto Baquero Soler-Acacias Meta.

4.2. Descripción de la Propuesta

La era de Internet e innovación de los elementos tecnológicos requiere que los docentes incluyan en el desarrollo de las actividades académicas el uso de Tecnologías de Información y Comunicación (Tic); entre las muchas razones acceder de manera lúdica a los saberes que deben tener los estudiantes para ser competentes en las diferentes áreas del saber.

Además, de constituir una herramienta para el estudiante, es un desafío acercarlo de manera lúdica al conocimiento global, es una especie de alfabetización tecnológica la que se busca a través del proyecto pues como se reseñó en capítulos anteriores nuestros estudiantes por contexto social, no presentan un alto conocimiento en el uso de recursos Tic; incluso a muchos estudiantes se debe fortalecer el uso de mail, archivo de documentos en la nube y otras estrategias en el uso de las tecnologías.

La propuesta busca diseñar estrategias lúdicas que acerquen al educando a los saberes en el área de Ciencias Sociales, en este caso particular a los estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa Juan Humberto Baquero Soler de Acacias; se busca acercarlos en el uso de plataformas locales y nacionales e internacionales que les permita generar un conocimiento más crítico y completo, por otro lado, diseñar una página en la que encuentren recursos en el área de Ciencias Sociales.

4.3. Justificación

La vida de hoy se lleva a cabo en un mundo multicultural e interconectado. Este hecho exige a los sistemas educativos orientar la educación para el desarrollo de capacidades, competencias, actitudes y valores que habiliten a los ciudadanos a actuar en ambientes abiertos que exigen el aprovechamiento y apropiación de los grandes avances de las Tecnologías de la Comunicación y de la Información.

Dentro de este contexto, “la evolución de las tecnologías de la información, particularmente a raíz del auge de los computadores y de las redes teleinformáticas, ha puesto al servicio de la educación lo mejor de las características del computador, que aseguren a las nuevas generaciones

el acceso al conocimiento actual, a la información, al desarrollo de competencias de mayor alcance y a la comunicación con otros grupos, culturales y centros académicos. Se impone entonces a las instituciones educativas la responsabilidad de atender a este nuevo orden, ya que la sociedad de hoy les exige que aseguren a todos los estudiantes poseer una cultura básica, ser capaces de ampliar su aprendizaje, tener igualdad de oportunidades para aprender y ser ciudadanos bien informados capaces de entender las cuestiones propias de una sociedad que avanza hacia la tecnología.

Los educadores, y en particular los docentes de primaria no pueden seguir marginados de esta realidad. Se hace necesario estudiar las posibilidades que ha brindado las nuevas tecnologías y desplegar toda la creatividad e imaginación, para encontrar las mejores formas de llevarlas al aula y utilizarlas para potenciar el desarrollo integral de los estudiantes.

4.4. Objetivos

4.4.1. Objetivo General

Diseñar una página con Wix que permita el uso y manejo de las Tic, para fortalecer el proceso enseñanza-aprendizaje de las ciencias sociales de manera lúdica en los estudiantes de grado sexto de la Institución educativa Juan Humberto Baquero Soler de Acacías.

4.4.2. Objetivos Específicos

- ✓ Acercar a los estudiantes de grado sexto de la Institución educativa Juan Humberto Baquero Soler en el uso de herramientas tecnológicas para la práctica lúdica del área de Ciencias Sociales.

- ✓ Presentar a los estudiantes de grado sexto de la Institución educativa Juan Humberto Baquero Soler páginas en las que puedan navegar según las temáticas vistas y presentar las de manera lúdica.
- ✓ Diseñar una página en Wix, que contenga estrategias lúdicas que permitan al estudiante de grado sexto de la Institución educativa Juan Humberto Baquero Soler acercarse a los saberes y competencias del área de Ciencias Sociales.

4.5. Estrategias y actividades

Para la propuesta propiamente dicha, los estudiantes reciben continuamente capacitación en el manejo de correo electrónico, uso de la nube para almacenamiento de archivos relacionados con el área. De igual manera la Institución cuenta con un tutor dirigido por la alcaldía de Acacías, para la socialización de la página del municipio “Reaica”, a la cual pueden acceder con internet dentro del municipio.

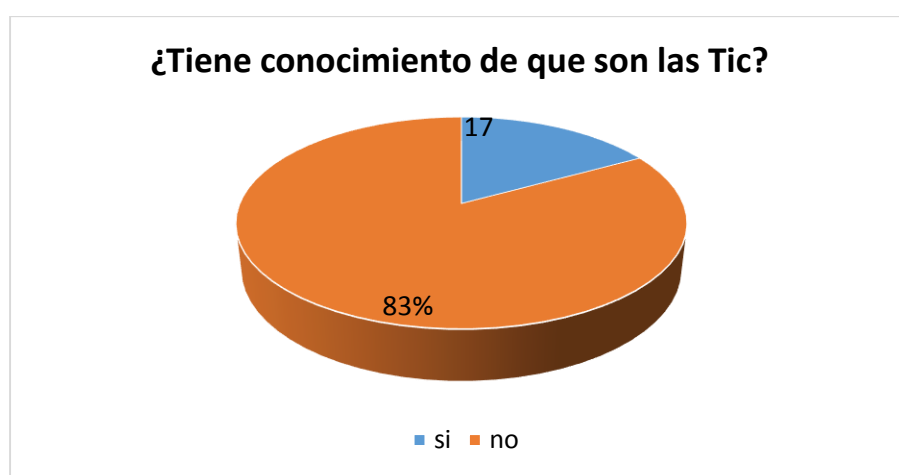
Para lo cual, se realizan actividades tales como diseño de información en diapositivas, compartir información online con sus compañeros; uso de páginas que contribuyan al desarrollo de competencias propias del área.

4.6. Ruta Pedagógica

El proyecto “LAS TIC COMO ELEMENTO MEDIADOR Y LÚDICO EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS SOCIALES EN EL GRADO SEXTO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN HUMBERTO BAQUERO SOLER-ACACIAS

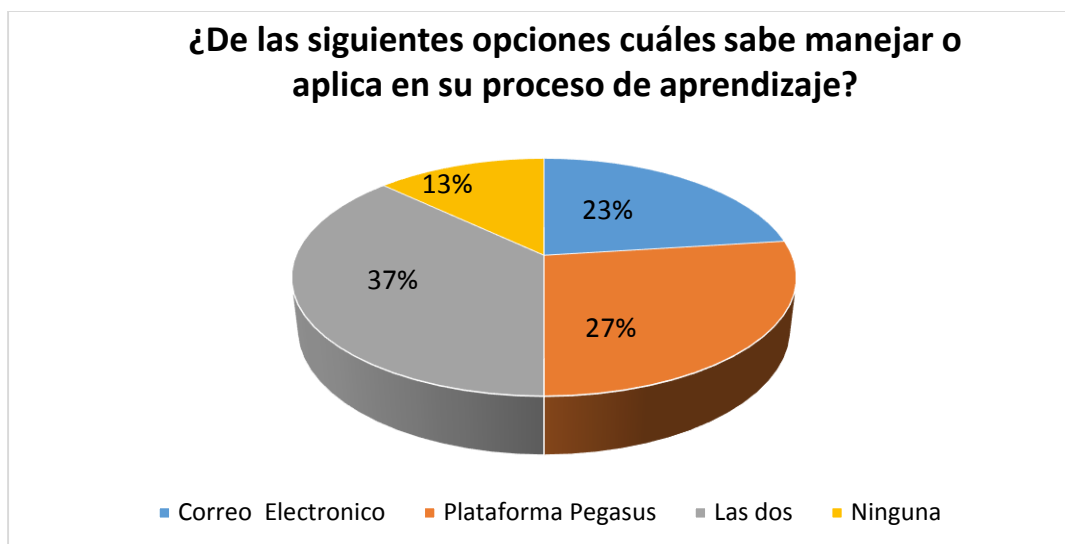
META”, inicia su investigación con una serie de encuestas en las cuales se visualiza el contacto que los estudiantes en mención tienen a cerca de las Tic y el uso dentro del aula como herramienta pedagógica.

Los resultados que se presentan a continuación son parte de las encuestas de muestreo que fueron aplicadas a la población de docentes del área de Ciencias Sociales y estudiantes de grado sexto.



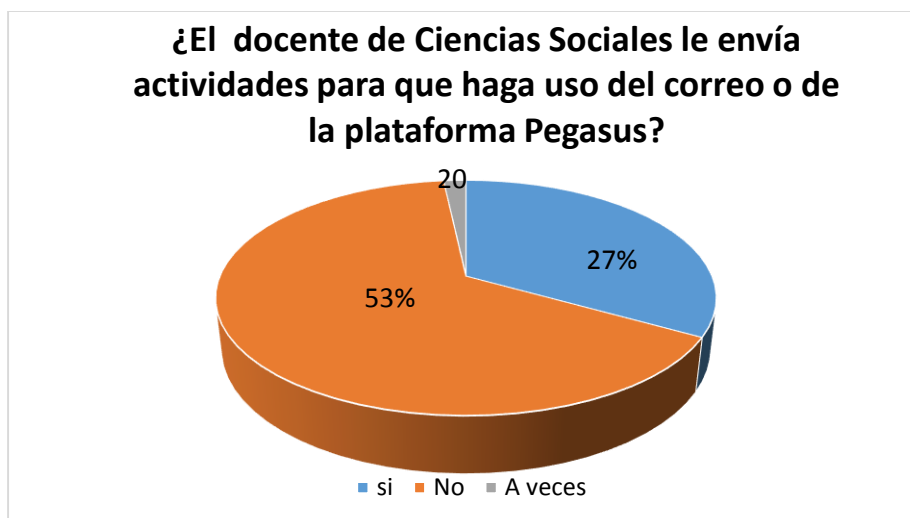
Gráfica 9. Conocimiento de las Tic

Según lo arrojado por las encuestas, el 83% de los estudiantes encuestados, no tienen conocimiento de que son las Tic; tan solo un 17% dice conocer. La gráfica nos arroja un primer estado de análisis que conllevan a la implementación de las mismas en el proceso de educación y aprendizaje de cada una de las asignaturas.



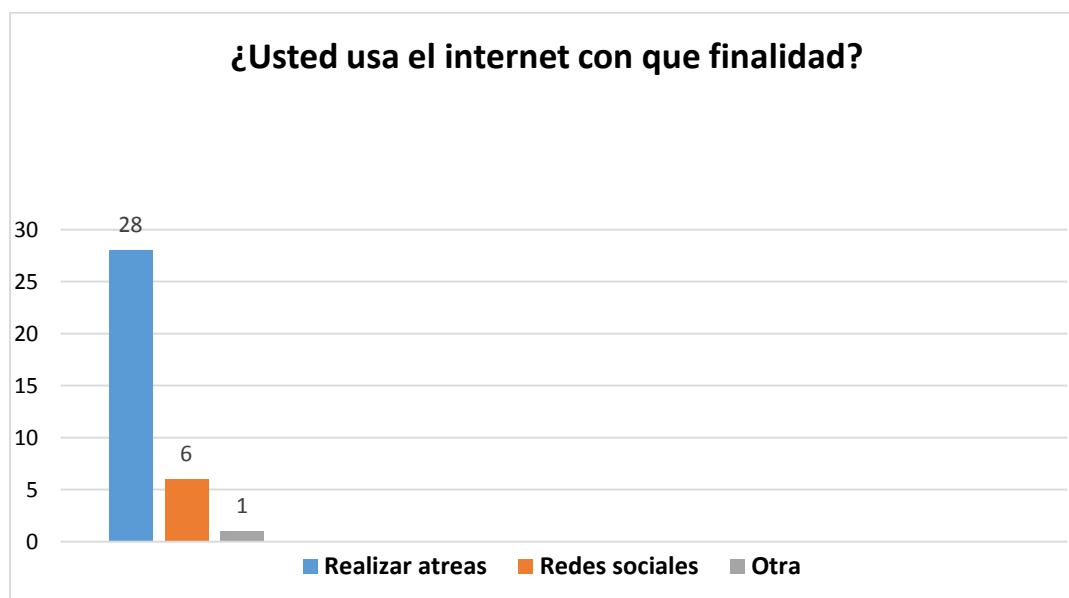
Gráfica 10. Uso Tic en el proceso de aprendizaje

De acuerdo a los resultados que muestra la gráfica, el 37% de los encuestados hace uso del correo y de la plataforma que ofrece la Institución, caso contrario sucede con 13%, un porcentaje que no maneja ninguna de las dos herramientas tecnológicas, aunque es menor este porcentaje comparado con los demás, es importante cubrir esta brecha para poder lograr que el cien por ciento de los educandos y padres de familia puedan acceder y así en tiempo real poder informarse.



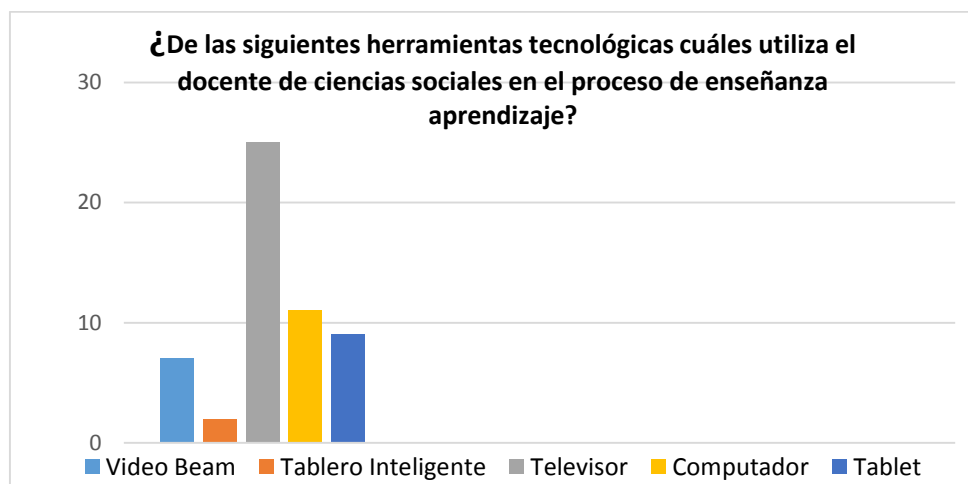
Gráfica 11. Envío de información a plataformas

Este resultado nos indica que el 57% de los docentes no incentivan el uso del correo o de la plataforma Pegasus (aspecto que va en contra vía al uso de las Tic). Lo anterior justifica la puesta en práctica e intervención pedagógica del uso de las Tic o plataforma para el intercambio de la comunicación.



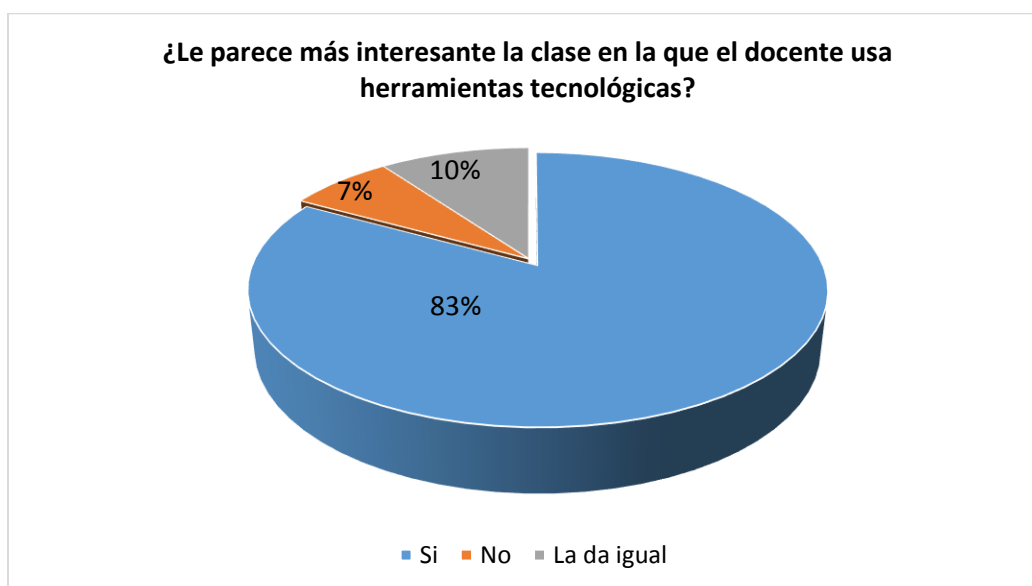
Gráfica 12: Finalidad de la internet

Según esta gráfica cada 28 de 35 encuestados utiliza el internet para realizar tareas en casa, sin embargo, denota que no están orientados de la manera como debe realizar las respectivas consultas.



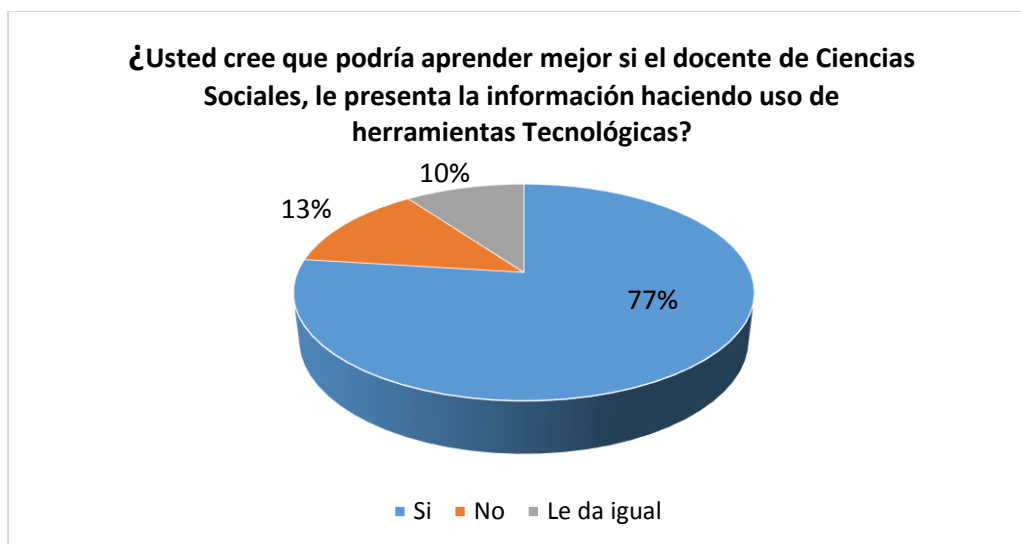
Gráfica 13. Uso herramientas tecnológicas por parte del docente.

De los 35 encuestados como población muestra, 7 dieron como resultado el uso de video beam, 2 el tablero inteligente, 25 el televisor, 11 el PC y 9 que la Tablet.



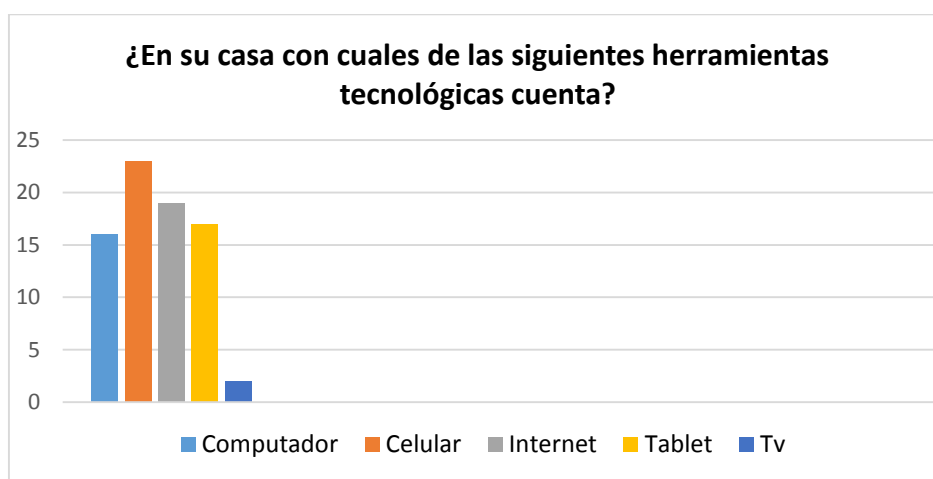
Gráfica 14. Motivación con el uso de herramientas Tic

Al observar la gráfica, el 83% de los estudiantes encuestados, manifiestan que con el uso de herramientas tecnológicas la clase de Ciencias Sociales es más agradable.



Gráfica 15. Aprendizaje con uso de herramientas Tecnológicas

Esta gráfica contrasta con el análisis de la pregunta Seis (6); indica que el 77% de los estudiantes manifiestan que aprenderían mejor en el área de Ciencias Sociales, si el docente presenta la información haciendo uso de herramientas tecnológicas.



Gráfica 16. Herramientas tecnológicas en casa

A Partir de los resultados se puede deducir que los estudiantes cuentan en casa con herramientas básicas para poder implementar la propuesta pedagógica expuesta en el proyecto.

Los anteriores análisis permiten orientar el proyecto, por lo tanto, se han generado seis (6) etapas en la ejecución del mismo, y nombradas según planteamientos pedagógicos, que conllevan a resultados más efectivos en el proceso de enseñanza en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes de grado sexto de la I.E.J.H.B.S., a continuación, se reseñan dichas etapas.

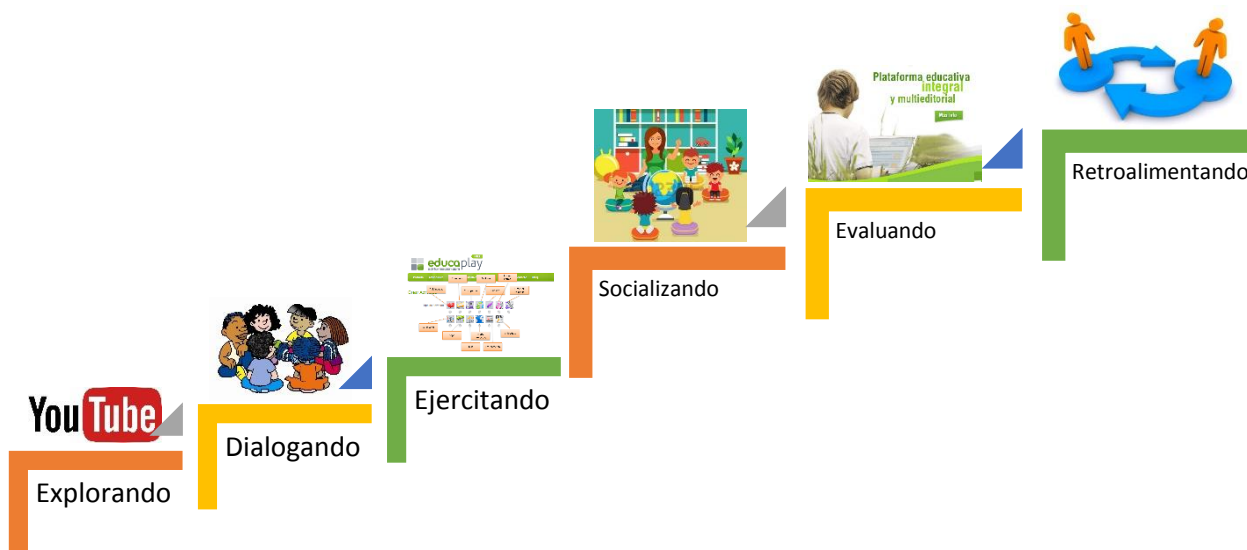






Ilustración 8. Etapas de Ruta Pedagógica

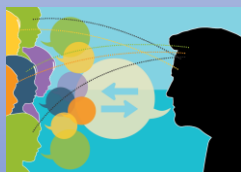
<p>1. EXPLORANDO</p> 	<p>En esta etapa se indaga con el estudiante para determinar que tanto sabe del tema. Luego se presenta el tema a través de un video o a través de una lectura de un documento de internet o de la Plataforma Eleven.</p>
<p>2. DIALOGANDO</p> 	<p>Paso seguido, se establece un dialogo, tratando los asuntos más puntuales y relevantes del contenido del video o lectura, a través de inquietudes que manifiesten los estudiantes y las que el docente genere en ellos a través de preguntas o de planteamientos que él mismo haga.</p>
<p>3. EJERCITANDO</p> 	<p>En este momento, se trabajarán talleres, crucigramas, sopa de letras, actividades de completar, de relacionar, entre otras, que nos brinda la página de Educaplay. También se trabajará con actividades de investigación.</p>
<p>4. SOCIALIZANDO.</p> 	<p>En esta etapa se socializan los talleres y demás actividades prácticas, y se establece las que se deben corregir; con la participación de ambas partes.</p> <p>Se podrán presentar apartes de los videos y lecturas para que ellos concluyan, con la orientación del docente, lo que les quedó bien y lo que les quedó mal.</p>

5. Evaluando



En esta etapa se evalúan los procesos anteriores de forma oral, escrita o digitalmente mediante evaluaciones en línea o completando formularios de google. Estas evaluaciones las podrán presentar en tiempos escolares o extraescolares pero dentro de fechas determinadas.

6. RETROALIMENTANDO



En este último momento, se revisan las evaluaciones presentadas y se determina en que fallaron los que obtuvieron desempeños básicos y bajos. Se corrigen las evaluaciones, y se determina otra actividad evaluativa de refuerzo o nivelación, para mejorar las deficiencias presentadas.

Tabla 1. Ruta Pedagógica

Estas etapas deben tener una secuencia y son progresivas, es decir si se cumple una, da paso a la siguiente, como la muestra en la ilustración de la escalera.

Así mismo, se diseñará una página en Wix, para que los estudiantes accedan a nuevos conocimientos de manera lúdica y creativa.

4.7. Personas responsables

El área de Ciencias Sociales en la Institución Educativa Juan Humberto Baquero Soler, está asignada a tres docentes, por lo cual una plataforma ayudaría a que los recursos y la didáctica en el desarrollo de competencias sean generales para que los procesos contribuyan a mejores resultados.

4.8. Beneficiarios de la propuesta

Los beneficiarios del proyecto son inicialmente los estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa Juan Humberto Baquero Soler, siendo población muestra los estudiantes de grado sexto 3.

4.9. Recursos

Los recursos se convierten en todos aquellos agentes internos y externos que permitan que la propuesta de investigación garantice la eficacia de la misma; para este proyecto se reseñan los siguientes:

4.9.1. Humanos

Los estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa Juan Humberto Baquero Soler, docentes del área de Ciencias Sociales.

4.9.2. Materiales

Para el desarrollo de la propuesta de investigación es necesario contar con:

- Computador Portatil \$ 1.600.000
- Amplificador de sonido \$ 70.000
- Internet
- Cable HDMI \$ 20.000
- Extensión y multitoma \$ 80.000
- Vídeo Beam \$ 2.000.000

Capítulo 5

Conclusiones

En el mundo se está produciendo una auténtica “revolución tecnológica”. Las nuevas tecnologías están cambiando los métodos educativos, debido por un lado a su carácter motivador y por otro a la creciente necesidad que sienten nuestros alumnos por introducirse en un mundo tan atractivo para su ocio, pero también tan importante para su inserción futura en el mundo laboral. El papel de los educadores es integrar las nuevas tecnologías a la educación, pero siendo rigurosos en su aplicación, consiguiendo que éstas faciliten el trabajo de nuestros alumnos y a la vez enriquezcan su aprendizaje.

Además de lo anterior, la formación del profesorado debe seguir orientando sus esfuerzos hacia la adquisición de metodologías, generadas por los recursos y materiales didácticos que proporcionan las TIC, y de habilidades para la gestión y tratamiento de la información y competencia digital, más allá de la utilización como usuario de estas tecnologías (Del Moral y Villalustre, 2012).

Las nuevas metodologías y la didáctica de las ciencias sociales, encaminadas hacia la consolidación de este proceso de incorporación de las TIC y el desarrollo del tratamiento de la información y competencia digital en las aulas, han de seguir trabajando en la conexión entre la educación, los contenidos sociales-culturales, el pensamiento crítico y el hecho tecnológico

Finalmente, el desarrollo de la competencia digital resulta determinante en la formación de un profesorado competente en la generación de nuevas propuestas didácticas dirigidas a la interacción (facilitando actividades de indagación/investigación), la creatividad, la cooperación y el fomento de un verdadero pensamiento crítico (Oller, 2011)

Lista de referencias

- ACOSTA, L. M. (2010a). El tratamiento de la información y com-petencia digital (TICD) en la enseñanza-aprendizaje de la historia en bachillerato. CATHARUM Revista de Ciencias y Humanidades del Instituto de Estudios Hispánicos de Canarias, 11, pp. 57-67.
- ACOSTA, L. M. (2010b). La enseñanza-aprendizaje de la historia en bachillerato y las TIC: la introducción de la estrategia Web-quest. Clío, 36, 1-21. [En línea] <http://clio.rediris.es> (Consulta, 3 de diciembre de 2013).
- ALBA, C. (dir.) (2007). Educación Inclusiva. Madrid: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Subdirección General de Docu-mentación y Publicaciones. [En línea] <http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/72/cd/index.html> (Consulta, 22 de febre-ro de 2014).
- BARNES, K., MARATEO, R. C. y FERRIS, S. (2007). Teaching and Learning With the Net Generation. Innovate: Journal of On-line Education, 3(4), pp. 1-8.
- DEL MORAL, M^a E. y VILLALUSTRE, L. (2012). Didáctica uni-versitaria en la era 2.0: Competencias docentes en campus virtua-les. RUSC. Revista Universidad y Sociedad del Conocimiento, 9(1), pp. 36-50.
- GIRÁLDEZ, A. (2012). La competencia cultural y artística es im-prescindible en un mundo digital. En P.
- ALSINA y A. GIRÁL-DEZ (coords.). La competencia cultural y artística: 7 ideas clave (pp. 127-147). Barcelona: Graó.
- GUITERT I CATASÚS, M., ROMEU, T. y PÉREZ-MATEO, M. (2007). Competencias TIC y trabajo en equipo en entornos virtua-les. RUSC. Universities and Knowledge Society Journal, 4(1), pp. 1-12

- .GUTIÉRREZ, A. (2012). Formación del profesorado para la alfa-betización múltiple. En M. AREA, A.
- GUTIÉRREZ y F. VIDAL (auts.). Alfabetización digital y competencias informacionales (pp. 43-98). Madrid-Barcelona: Ariel-Fundación Telefónica.
- HERTS, A. y SEMPERE, M. A. (2011). Nuevos modelos de formación para el trabajo por competencias. En Conectando Redes [Archivo de ordenador](pp. 693-732). Madrid: Ministerio de Educación.
- MIRALLES, P., GÓMEZ, C. J. y ARIAS, L. (2013). La enseñanza de las ciencias sociales y el tratamiento de la información. Una experiencia con el uso de webquests en la formación del profesorado de educación primaria. Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC). 10 (2), pp. 98-111. [En línea]
<http://rusc.uoc.edu/ojs/index.php/rusc/article/view/v10n2-miralles-gomezarias/v10n2-mirallesgomez-arias-es> (Consulta, 22 de febrero de 2014).
- OLLER, M. (2011). Métodos y estrategias para la enseñanza y el aprendizaje de las Ciencias Sociales. En A. SANTISTEBAN y J. PAGÈS (coords.). Didáctica del Conocimiento del Medio Social y Cultural en la Educación Primaria (pp. 163-184). Madrid: Síntesis.
- PALOMARES, A. y GARROTE. D. (2010). Competencias básicas y nuevo modelo de evaluación. En M.
- MARÍN RODRÍGUEZ (coord.). Evaluación de competencias en los nuevos grados (pp. 147-151). Ciudad-Real: Universidad de Castilla-La Mancha.
- PRATS, J. (2011a). Didáctica de la Geografía y la Historia. Barcelona: Graó-Ministerio de Educación.
- PRATS, J. (2011b). Geografía e Historia. Investigación, innovación y buenas prácticas. Barcelona: Graó-Ministerio de Educación.

RIVERO, P. (2011). Un estudio sobre la efectividad de la multime-dia expositiva para el aprendizaje de la historia. Enseñanza de las Ciencias Sociales. Revista de investigación, 10, pp. 45-50

ANEXO 1.

INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN HUMBERTO BAQUERO SOLER

SEDE PRINCIPAL

ENCUESTA A DOCENTES DE CIENCIAS SOCIALES

Presentación: Estimado compañero, lo invito muy respetuosamente a que responda a conciencia las siguientes preguntas sobre el uso de las Tic en el proceso de enseñanza aprendizaje de las Ciencias Sociales siendo reflexivos y autocríticos.

Objetivo: Conocer su punto de vista sobre el uso e importancia de las Tic como herramienta lúdica-didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales.

CUESTIONARIO.

1. ¿De las siguientes herramientas tecnológicas cuáles utiliza en el proceso de enseñanza aprendizaje de las ciencias sociales?
 - Internet
 - Vídeo beam
 - Tablero inteligente
 - Televisor
 - Tablet
2. ¿En el momento de planear la clase de ciencias sociales de qué fuentes se apoya?
 - Internet
 - Bibliotecas digitales
 - Bibliotecas
 - Libros
3. ¿Usted como docente de ciencias sociales, qué herramientas tecnológicas recomienda a sus estudiantes para realizar actividades escolares?
 - Computador
 - . Celular

. Internet

. Tablet

4. ¿Hace uso de las Tic en la enseñanza de las Ciencias Sociales?

- Siempre
- Algunas veces
- Nunca

5. ¿Cómo influye el uso de las Tic en los procesos de enseñanza aprendizaje?

ANEXO 2.
INSTITUCION EDUCATIVA JUAN HUMBERTO BAQUERO SOLER
CEDE PRINCIPAL
ENTREVISTA A ESTUDIANTES

A través de las siguientes preguntas, se establecerá un diálogo con los estudiantes para saber cómo les están enseñando el área de las Ciencias sociales, que herramientas didácticas se están utilizando, si se hace uso de las Tic o no, si es importante y necesario que se haga uso de las herramientas tecnológicas y si sería más agradable y divertido aprender haciendo uso de las Tic.

1. -¿Cómo te enseñan el área de Ciencias Sociales?
2. -¿Qué recursos o elementos utilizan los docentes para la enseñanza de esta área?
3. -¿Considera usted que es importante y necesario utilizar herramientas tecnológicas para la enseñanza de las Ciencias Sociales? ¿Por qué?
4. -¿Qué recursos o herramientas utiliza usted para realizar sus tareas o actividades escolares?
5. -¿Le gustaría que se utilizarán herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje? ¿Cuáles?
6. -¿Cree usted que sería más agradable y ameno el proceso de enseñanza-aprendizaje al hacer uso de las Tic tanto en el aula como en su casa?

A través de la socialización de estas preguntas, en forma de diálogo, se tomara nota de lo más importante en el diario de campo.

ANEXO 3
INSTITUCION EDUCATIVA JUAN HUMBERTO BAQUERO SOLER
CEDE PRINCIPAL
MATRIZ DE DIARIO DE CAMPO

Objetivo: _____

Fecha: _____

Lugar: _____

Hora: _____

Desarrollo de la Observación: _____

_____.

Conclusión: _____

_____.